editoria hotmart

META_ VERSO

VISIT…

LANZAROTE Caliente.com

A fin de cuentas, ¿qué es el Metaverso?

En octubre de 2021, Facebook anunció en un evento el rebrand de su grupo de empresas y presentó algunos de sus planes para el futuro. Además del cambio de nombre a Meta, abordaron lo que viene siendo considerado por muchas personas desde entonces como la gran innovación de Internet: el Metaverso.

En **esta presentación,** Mark Zuckerberg mostró las posibilidades del Metaverso y lo que ellos, como empresa, pretenden e imaginan frente a tantas oportunidades. A partir de ese momento, "metaverso" se convirtió en la nueva buzzword, o palabra de moda, preferida del mercado que abarca todas las big techs y startups de todo el mundo.

Junto con esa palabra, otras comenzaron a entrar en la misma cuerda y recibimos una avalancha de videos, podcast, artículos y personas hablando sobre metaverso, **NFTs** y web 3.0.

Pero, ¿qué es todo esto?
Por ahora, la respuesta rápida es: buzzwords son posibilidades. Es decir, palabras que generan un sentimiento de FOMO (fear of missing out), o lo que es igual, miedo de quedarse fuera.

En un intento por aparecer primero en los mecanismos de búsqueda, de estar en los primeros resultados, mucha gente empezó a hablar del tema y, principalmente, a posicionarse como pionera en ese sentido.
La respuesta larga es un poco más compleja, principalmente porque debe considerar varios factores.

¿UN Metaverso o EL Metaverso?





El Metaverso no es un espacio, ni un producto de Meta. Es un concepto, un término que simboliza una idea de lugar, acciones o interacciones basadas en el uso de Realidad Virtual o Realidad Aumentada.

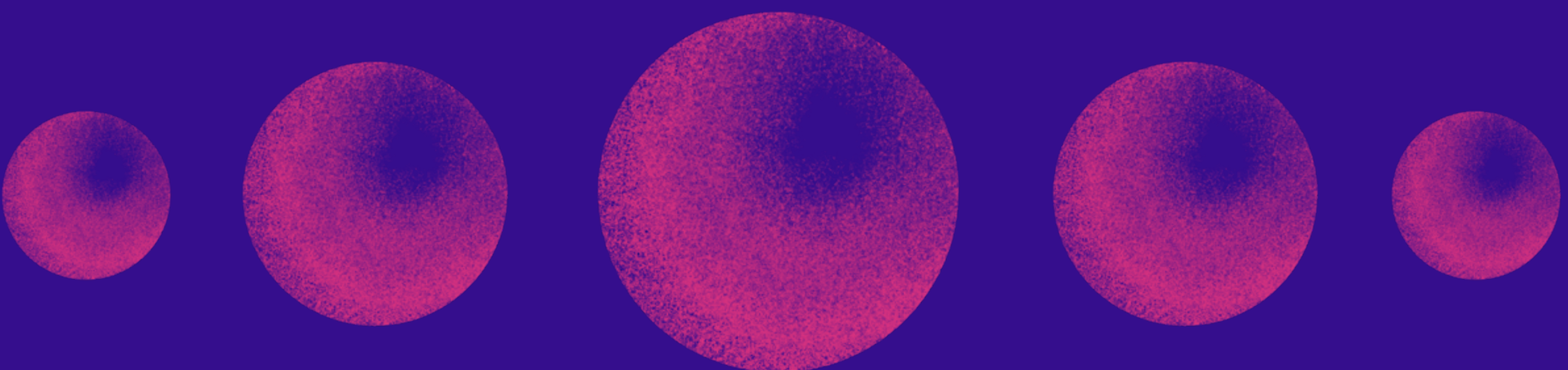
Pero Metaverso también es una gran "caja de herramientas", en la que cualquiera puede crear su propio metaverso, un juego, una presentación, u otra cosa.

Los significados más aceptados, o al menos los más difundidos actualmente, son los que simulan nuestra vida en un ambiente virtual (semejante al que presentó Meta), y juegos y mundos virtuales en los que es posible vivir experiencias comunes al mundo real (como, por ejemplo, eventos, conciertos y lanzamientos de películas del juego Fortnite).

Ya no son raras las empresas, aplicaciones e iniciativas que se posicionan como un "metaverso" o que están planeando acciones en inversiones "en el metaverso". Y eso genera confusión, considerando que tanto el concepto como su uso todavía son abstractos, o sea, es difícil entender qué es.

Para simplificar la cosa, piensa en el término "metaverso" como la palabra "ciberespacio". En los años 90, tanto en los medios como en la literatura, este término se usó mucho para denominar lo que era el ambiente virtual o, en general, la propia Internet. Todo lo que pasaba dentro de las computadoras se llamaba ciberespacio. El término cayó en desuso, y hoy en día es como decir "navegar en Internet", muy anticuado.

Si todo "dentro" de Internet era el ciberespacio, quien ofrezca cualquier tipo de experiencia en un ambiente virtual puede posicionarse como "metaverso". Precisamente porque el concepto todavía es muy vago.



Los metaversos existen hace mucho tiempo

Quien vivió Internet a principios de los 2000 se debe acordar de Second Life, un juego de computadora que, antes de que existiera la web 2.0 de hecho, prometía ser la mayor revolución después de Internet.

Así como en la presentación de Meta, Second Life era un ambiente virtual que simulaba diversas, si no todas, las experiencias del mundo real. Daba la posibilidad de ser un avatar que, en el juego, podía ser otra persona y vivir una nueva vida.

Las marcas pasaron a invertir fuerte en propaganda y ambientes dentro del juego, estudios de Hollywood lanzaban trailers, los artistas y atletas atendían ruedas de prensa y las celebridades creaban y participaban en eventos exclusivos en este ambiente.
O sea, básicamente todo lo que se promete o se vende como posibilidad para el metaverso actualmente.

Second Life no "triunfó" por varios problemas, siendo el principal la limitación tecnológica para las posibilidades que todos veían en ese intento. Algo muy parecido con lo que pasa hoy, casi 20 años después.

Sin embargo, hay dos ejemplos de éxito que se encajan perfectamente en el concepto de metaverso. El ya mencionado *Fortnite*, mucho más que un juego cuyo objetivo es ser el último sobreviviente, y también la plataforma/juego Roblox, que consiste en un juego gratuito con el que cualquier persona puede construir su propio juego. *Roblox* es muy popular entre el público infantil y ya cuenta con algunas marcas y empresas aventurándose en su mundo de crear mundos.

Pero por fin, ¿cuál es la verdad sobre el Metaverso?



La verdad es que “EL” Metaverso presentado por el antiguo Facebook es una idea.

Un mundo de posibilidades que se está construyendo con aplicaciones que dejan a las personas de la industria (de varias) con la cabeza repleta de ideas. Sin embargo, basándonos únicamente en lo que se ha presentado hasta ahora, tenemos más preguntas que respuestas.

Y eso se debe a la tecnología disponible para “probar” el Metaverso de Meta. Las gafas de realidad virtual son grandes y están llenas de cables.

Además, son muy incómodas, ya que la mayoría de las personas no logra usarlas durante largos periodos de tiempo, ya sea por cansancio o por no soportar el peso. Sin contar que son muy caras y tienen una base instalada muy pequeña.

En contrapartida, se puede acceder a Facebook incluso desde una nevera inteligente.

Además de las gafas de realidad virtual, muy utilizadas en la industria de videojuegos, Google y Snap, intentaron hacer su versión de este dispositivo recientemente. En resumen, no funcionaron porque encontraron los mismos problemas:

- la tecnología actual; lo que vemos en el video de Meta — hologramas, interfaces proyectadas, interacción y conexión de personas “virtuales” con el mundo real, entre otras cosas — es más una demostración de lo que un día puede llegar a ser que lo que se está construyendo o prometiendo.

Es más seguro entenderlo como una demostración que crear expectativas reales de que estamos cerca de vivir esta experiencia.

EL METAVERSO PUEDE SER MUCHAS COSAS, PERO TODAVÍA NO LO ES.

¿Y ahora qué hago?

Lee, estudia, escucha a personas y propuestas diferentes sobre el tema y espera a que los gigantes se muevan antes de dar los primeros pasos en esta dirección.

El Metaverso es un movimiento que va a atraer inicialmente a mucha gente. El miedo de quedarte fuera no te puede llevar a actuar antes de tiempo, pero es importante para mantenerte al tanto de lo que hará el mundo.

Cuenta con nosotros para no perderte nada que pueda impactar tu negocio y tu vida.

¿Quieres transformar tu conocimiento en dinero?

¡Empieza ahora!

